

Micro NEWS
16 PAGES DE P.A. GRATUITES
AMSTRAD
CPC+ /GX4000
BUG D'OR
70 TITRES
DETOURNES
ACCOLADE
GREMLIN
MIRRORSOFT
ELECTRONIC ARTS
TELECHARGEZ
SUR 36 15
SONDAGE
LES 50 GAGNANTS
1er SEPTEMBRE 1990 / N°39
BELGIQUE : 183FB - SUISSE 7.60FS - CANADA : $ 6.50
M 2843 - 39 - 25,00 F



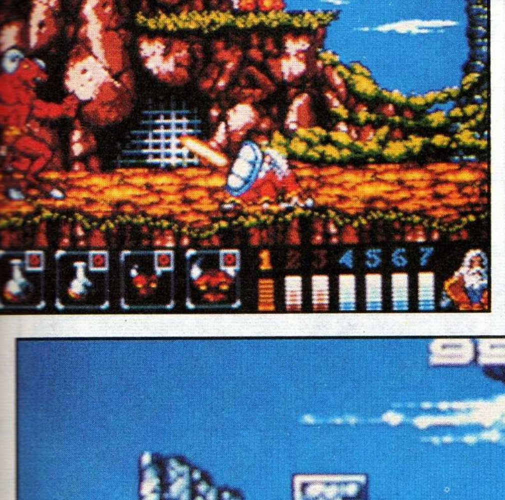
SATAN

Ne vous laissez pas embobiner par le charme vénéneux du Prince des Ténèbres.

Pardon à tous les saints du Paradis et à leur patron, mais j'ai un faible pour ce soft satanique dont le splendide poster est paru dans notre numéro d'été. Devant l'éternel conflit qui oppose le Bien au Mal, il est parfois difficile de choisir et la tentation parfois se fait forte de..."Tu ne peux pas agir ainsi !", me crie la voix de ma conscience. Soyons sérieux, revenons donc dans le droit chemin et bannissons de ce test toute référence au Malin et à ses sbires. Vade retro Satanas! Belzébuth ne passera pas par nous !

Dans un pays imaginaire, les forces noires ont triomphé et contrôlent l'univers. Foncez avant qu'il ne soit définitivement trop tard et délivrez les mages retenus prisonniers... Le jeu se déroule en deux parties différentes, mais vous devrez vaincre dans la première pour pouvoir accéder à la seconde. Les premières enjambées vous plongeront dans un univers semblable à celui de *Black Tiger* - c'est quasiment rapeil. Sauf que ça se

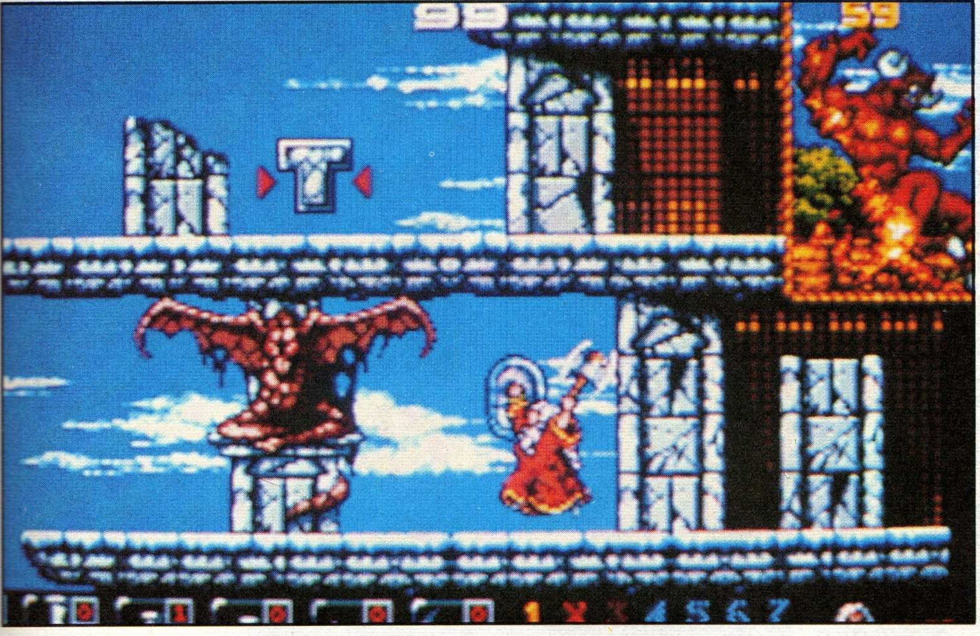




révèle plus jouable et moins fouillis - sinon c'est kif-kif bourricot : un guerrier musclé se fait un bonheur de détruire les innombrables ennemis qui lui tombent sur le râble, récupérant ainsi des bonus. Le deuxième épisode se passera d'une manière tout à fait différente puisqu'il vous mettra aux prises avec Satan en personne, les Cyphers (créatures volantes) et les Damiens dans un combat sans pitié.

Les graphismes vous enflammeront, la réalisation pète le feu et les bruitages flashent diaboliquement (superbes sur 16 bits) - tout cela procure à ce bon soft d'aventure/arcade un parfum sulfureux. De quoi damner un saint...

Disquettes Dinamic pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC, MSX, C64, PC et compatibles. J.-P.L.





TIME MACHINE

Voilà un jeu aux graphismes éclatants (dans la lignée d'*Hammerfist*), présenté comme un jeu de rôle, d'arcade et d'aventure en quatre dimensions (rien que ça !).

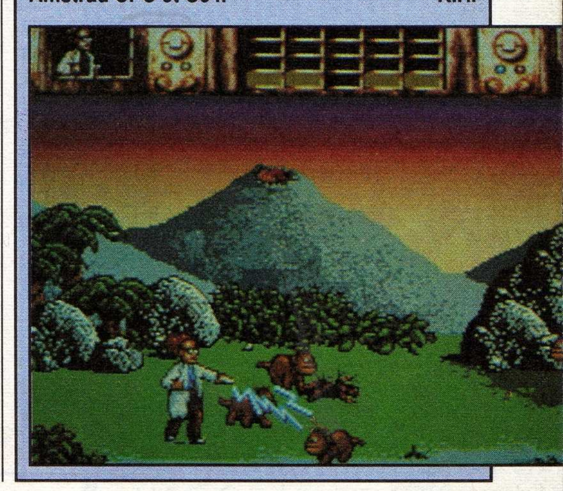
Le professeur Potts, un scientifique renfermé, a une seule obsession : voyager à travers le Temps et l'Espace. Comme la plupart des savants fous, notre bonhomme se présente sous les apparences d'un individu dégingandé et désagréable, avec des cheveux ébouriffés et des yeux saillants - l'ensemble habillé d'une blouse blanche... (Ne dirait-on pas le petit père Einstein ?)

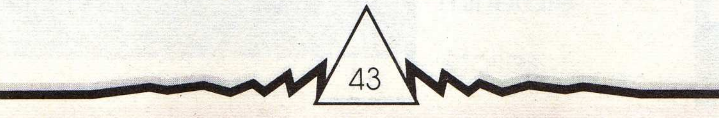
En fignolant son engin à l'extérieur du laboratoire (ce qui n'étonnera personne, quand on connaît l'incroyable distraction des inventeurs maniaco-expansifs), Potts subit un attentat terroriste qui endommage la machine, détruit le précieux cristal accélérateur et le propulse en personne dans une faille temporelle. Un peu sonné, il se réveille au beau milieu des temps préhistoriques, entouré de toutes sortes de monstres antédiluviens qui n'ont qu'une seule idée : le bouffer tout cru. Vous incarnez ce chercheur bizarroïde et allez essayer de manipuler l'Histoire depuis cette période éloignée jusqu'à nos jours.

Potts doit atteindre un certain nombre de buts pour pouvoir passer sans dommage à la zone spatio-temporelle suivante (le futur doit être créé en interférant sur l'évolution) et se protéger de l'environnement, sous peine de partager le sort des espèces disparues !

La seule arme dont il dispose consiste en un nombre limité de décharges électriques qui servent à assommer les créatures et à déplacer des objets. Réussirez-vous à rejoindre votre époque ou finirez-vous dans l'estomac d'un dinosaure vorace ? Vous le saurez dès le début septembre, date de sortie de ce logiciel !

Disquette Activision pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et C64. K.H.







ALESTE 2

Beau comme une brosse à dents.

Mes amis, mes chers amis, si vos nuits blanches sont baignées par *Maupiti Island* plutôt que par *Xenon*, tournez vite la page ou alors retenez le crachat qui naissait entre vos amygdales : vous me prendriez pour un menteur !
Original comme un balai à l'envers et beau comme une brosse à dents : c'est tout *Aleste 2* ! Le scénario ne pèse pas lourd à vrai dire, mais un shoot'em up comme celui-ci s'en passe - sans peine et sans lézard. Doté de graphismes d'une subtilité à faire pleurer un chameau et





même plus, d'un son compatible FM-Pac et d'une animation (raaah lovely !) digne d'une console, ce jeu ne pardonne pas... Prévoyez une révision de votre joystick! Le choix des armes, que des bonus permettent d'étendre sur 6 niveaux, se révèle suffisamment large pour suggérer une tactique selon les tableaux. L'éventail des ennemis est extrêmement vaste et la difficulté de jeu pourrait décourager les néophytes (donc aucun Micronewsien).
Pour ne rien vous cacher, la présentation prend à elle seule une disquette (double-face, bien entendu - il y en a trois). En bref, le must du genre sur MSX2, au point que l'envie de pénétrer l'écran m'étreint souvent... L'orgasme ludique parfait !

Disquettes Compile pour MSX2/MSX2+. L.M.

PSYCHO WORLD

Après une présentation à casser des barreaux de chaise (deux grands yeux bleus tout pleins de promesses), le jeu, oh surprise ! commence.
Une jeune femme au profil stylisé à mort gambade gaiement sur l'herbe humide, en quête de quelque monstre à occire. Accessoirement, elle parvient tant bien que mâle à ramasser divers objets utiles et parfois... franchement inutiles. En effet, certaines acquisitions, extraites de cadavres à peine tièdes, permettent à la douce héroïne d'assouvir ses pulsions. Lorsqu'elle s'accroupit et se concentre fortement (ça vous arrive au moins une fois par jour, sinon c'est que vous mangez trop de riz), elle parvient momentanément à se glisser dans d'autres plans, dans d'autres dimensions (voilà trois mois que j'essaie de l'imiter). Elle peut ainsi se téléporter et devenir invincible - mais au détriment de son énergie mentale.

Le parcours s'enchaîne, émaillé de quelques coriaces qui opposent de longues secondes d'une molle résistance - finalement assez morne - et le joueur, malgré les sprites légers et aériens, un son agréable, des décors clean et une richesse certaine, commence à sentir déferler sur lui une énorme vague d'ennui. Mais j'exagère peut-être un peu...

Disquette Hertz pour MSX2. L.M.

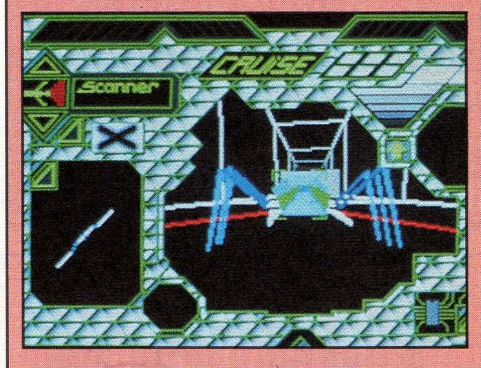


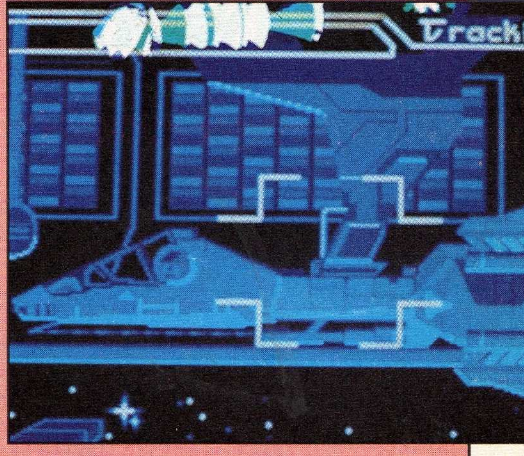


MAGIC FLY

Magic Fly est un vaste jeu d'exploration et de castagne qui se déroule dans une ère future... Le design et la conduite des vaisseaux spatiaux y ont tellement évolué que les véhicules ressemblent aux invertébrés de notre époque, comme les mille-pattes, les araignées ou... les morpions.
Vous incarnez le squadron leader des forces de sécurité "Magic Fly", qui font régner l'ordre jusqu'aux limites de l'univers connu. Le crime organisé a lui aussi atteint un niveau inégalé de sophistication et de cruauté. La plus dangereuse de ces mafias organisées se nomme le Ceti Triad, qui survit grâce au racket - toutefois l'ampleur de ses ramifications a permis de remonter jusqu'à son Q.G....
A bord d'un vaisseau "Magic Fly T2" ultraperfectionné, vous allez vous y introduire et l'anéantir totalement. Une autre dangereuse mission vous incombera : localiser un prototype ennemi et rassembler des informations à son propos.
Le jeu emploie de bons graphismes en 3D surfaces pleines (avec une option "fil de fer" - moins esthétique, mais plus rapide). Plus de trente vaisseaux aliens vous attendent, tapis dans un réseau de tunnels. Heureusement, vous disposez de mines aimantées, de trois sortes d'armes à laser et du fameux marteau-pilon atomique. Et si vous avez un méga de mémoire sur votre Amiga, vous bénéficierez d'un paquet d'effets sonores supplémentaires ! Gloire aux shoot'em up tortueux !

Disquette Electronic Arts pour Amiga et Atari ST. K.H.







LES PENDULES A L'HEURE...

Quel courrier, mes aïeux !

A croire que chacun d'entre vous a passé ses vacances à effectuer des mises au point...

MSX A VENDRE

Chère Rosie,

Il y a 3 ans, je me suis porté acquéreur d'un MSX2 VG 8235 Philips (un achat que je ne regrette pas d'ailleurs). Mais voilà, j'ai flashé pour un Atari 520 STE et j'ai depuis toutes sortes de questions qui me turlupinent. Primo, mon moniteur Philips, type VS0070 fonctionnera-t-il avec l'Atari ? Secundo, j'ai l'intention de revendre mon unité centrale MSX2 seule. L'acheteur pourra-t-il brancher (par l'intermédiaire d'un câble AV) son ordinateur sur tout autre moniteur ou poste TV ? Tertio, les jeux suivant tournent-ils sur 520 STE : Dogs of War, Double Dragon 1 & 2 *et l'utilitaire* S.E.U.C.K. *? Enfin, quel est le meilleur logiciel graphique sur le standard STF/STE.*

Un très grand bravo pour le magazine qui est vraiment méga-super-hyper-génial...

(L.G., Montmédy)

Le temps de demander conseil à notre Samouraï national et me voici de retour. Le type de ton moniteur Philips ne nous dit pas grand-chose, mais qu'importe à partir du moment où il comporte une prise Péritel - comme cela doit être le cas s'il était connecté à ton MSX. En ce qui concerne ta deuxième question, tu peux rassurer l'éventuel acheteur de ton unité centrale, il se raccordera sans problème à un téléviseur ou à un autre moniteur muni d'une prise Péritel. Pour les jeux et l'utilitaire *S.E.U.C.K.*, c'est O.K. ! En fait, ils sont à peu près tous sortis sur ST avant d'être développés sur les autres formats.

Difficile de répondre à ta dernière question en ne donnant qu'un seul titre ! Aucun logiciel n'est vraiment parfait, certains se complètent et c'est pour cela que mon choix se porte sur trois produits différents : *Dali 3*, *Spectrum 512* et *Canvas* - ce dernier étant le premier logiciel à utiliser les 4096 couleurs disponibles sur le STE. Merci pour tes compliments, et à bientôt!

BIDOUILLES MSX

Salut !

Je suis un fan de MSX et de Micro News, bien sûr ! Je voudrais savoir s'il vous serait possible de publier un max de bidouilles sur le MSX et entre autres, un programme ou un code permettant de déprotéger les programmes Basic, comme cela a été fait dans la rubrique Major Thomson *du numéro 36 ? Cela m'aiderait beaucoup dans la réalisation des petits programmes sur lesquels je travaille.*

(Sébastien Poussard, La Chapelle-Vendômoise)

Mon cher Sébastien, en tant que fan du MSX, tu devrais trouver ton bonheur dans notre prochain numéro, puisque tu y découvriras la version MSX de la *Multicartouche* qui avait été publiée il y a pas mal de temps pour Thomson. En ce qui concerne les bidouilles permettant de déprotéger les programmes Basic, nous n'en avons pas à notre disposition. Néanmoins, si l'occasion se présente et si nous jugeons que ces programmes ne sont pas en contradiction avec notre politique vis-à-vis du piratage, nous les publierons.

CPC CONNECTION

Salut à toi ô Micro News !

Je trouve tes nouvelles rubriques ainsi que les BD vraiment superbes, mais revenons à ce qui m'intéresse aujourd'hui. Je voudrais savoir s'il existe un accessoire permettant de connecter une unité centrale de CPC 6128 sur un téléviseur ? Si oui, quel est son nom et où et comment se le procurer ? Merci d'avance, journal vénéré !

(Emmanuel Escoffier, Saint-Etienne)

Salut à toi, ô Manu... Tout d'abord, merci pour tes encouragements qui nous vont droit au cœur. Il te faut un adaptateur Péritel - de référence MP2 F. Il coûte 450 F et tu [illegible] pouvoir te le procurer chez tous les [illegible] distributeurs.... en l'occurrence, la [illegible] Saint-Etienne devrait faire l'affaire. Bye !

TECHNISSIMO

Depuis plusieurs mois, je vois dispa[illegible] mon grand regret les fiches techniques [illegible] nouvelles machines qui sortent sur le [illegible] Même les journaux dits spécialisés ne [illegible] sent que de vagues descriptions, souvent [illegible] grand intérêt et qui n'apportent pas suffisam[illegible] ment d'informations pour permettre un [illegible] paratif efficace. Imaginez l'angoisse [illegible] acheteur qui hésite entre deux machines [illegible] il ne connaît que le prix et l'allure générale [illegible] pitié, à l'avenir, n'hésitez pas à nous [illegible] des tableaux détaillés, ça fera des heu[illegible]

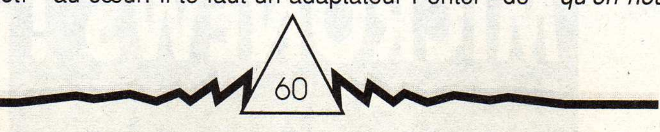
(Stéphane Van Lu, Mantes-la-Ville)

Cher Stéphane, nous comprenons bien [illegible] problème, mais avoue qu'en la matière [illegible] avons toujours fait de notre mieux en [illegible] sant un maximum de renseignements [illegible] d'ailleurs la plupart du temps sous forme [illegible] fiches techniques). Dans certains cas, [illegible] difficile de récolter des infos auprès du [illegible] buteur qui ne sait pas trop ce qu'il vend - [illegible] auprès du constructeur qui a élu domicile [illegible] Tataouine-les-Bains... Dans ces cas-là, [illegible] servirait une fiche technique qui ne compo[illegible] rait que trois lignes ? Un peu d'indulgence [illegible] nous faisons notre possible... et souvent [illegible]

L'ERREUR EST HUMAINE

Mes compliments pour votre revue [illegible] foi, est excellente au point de vue news, [illegible] en page et P.A. Si je vous écris, c'est pour [illegible] signaler quelques erreurs que certains [illegible] teurs avisés auront certainement corrigé[illegible] d'eux-mêmes, à savoir : la capacité [illegible] mégaroms se chiffre en mégabits et non [illegible] méga-octets, c'est-à-dire que la capacité [illegible] être divisée par 8 (ainsi, une cartouche [illegible] mégabits ne contient en fait que 512 Ko) ; [illegible] la rubrique Tops & Softs Consoles, J.D. [illegible] un jeu Nec nommé Final Zone 2 *en préten[illegible] qu'il s'agit de la suite d'un jeu qui n'a ja[illegible] existé, ce qui est faux, puisque* Final Zone *[illegible] sorti sur MSX1 en mégarom 128 K sous [illegible] label Telenet, rebaptisé Reno (notez que [illegible] également le cas de* Herzog Zwei *sur Mega[illegible] et dont la première partie existe sur MSX2.*

Après tous ces pinaillages, je voudrais [illegible] faire profiter de quelques nouvelles inté[illegible] santes. La FM Pac 2 (son stéréo) pour MSX [illegible] commercialisée en Hollande. Philips [illegible] l'intention de sortir des MSX2+ à un prix [illegible] situant entre 2 000 et 3 000 F. Philips (en[illegible] lui) pourrait sortir une carte PC destinée [illegible] émuler le MSX (notez que ça fait deux [illegible] qu'on nous fait lanterner et qu'on ne l'a [illegible]



jours pas vue...). La transformation du MSX2 en 2+ est possible et des clubs hollandais ou allemands la font pour environ 1 500 F. Enfin, le MSX3 (non ce n'est pas un gag !) devrait voir le jour d'ici un an et demi/deux ans au Japon. Voilà, je n'en dirai pas plus. Encore une fois, toutes mes félicitations pour votre revue !

(Philippe Bezon, Nîmes)

Tout d'abord, merci mille fois pour toutes ces infos que nous tâcherons de vérifier lors du salon de Tokyo où l'un de nos envoyés spéciaux devrait aller glaner des renseignements. Revenons aux petites coquilles qui se sont glissées dans les quelques articles cités. Lorsque nous recevons un article rédigé par un correspondant étranger, la partie technique est souvent laissée pour compte. Aussi, nous essayons, dans la mesure du possible de combler les vides au moyen de docs succinctes et peu détaillées. Ceci explique en grande partie cela... En ce qui concerne les erreurs qui se glissent dans les tests de jeux, il est évident que nos connaissances ont des limites. Ainsi, dans le cas de J.D., seul l'univers Nec - dont il est spécialiste - existe. Le reste relève pour lui de la science-fiction... Et puis bon, comme dirait ma grand-maman : y a que ceux qui font rien qui se trompent pas !

CONSOLES, KESAKO ?

Salut Rosie,

Je te prie de ne pas me traiter d'attardé mental si je te dis que je ne comprends rien à ta revue en ce qui concerne les consoles. Je m'explique : d'abord vient la Nec, machine superbe dépassant tout ce que l'on avait vu sur les consoles familiales. Puis vient la Megadrive qui devient l'égale de l'arcade avec les jeux Ghouls n' Ghost, Golden Axe *etc. Nec contre-attaque avec son CD-ROM qui emballe toute la presse micro - prétendument un système capable de surpasser les capacités de l'arcade... Echec total (voir* Golden Axe *ou* Altered Beast*), les jeux n'utilisant pas le tiers du quart du millième du CD. Vient le tour de la Super Grafx... Paradoxalement, cette dernière n'intéresse personne et pourtant, de mon propre avis, les jeux que l'on peut y voir valent bien ceux de café. Enfin, sort la NEO-GEO qui a les mêmes caractéristiques que l'arcade !!! On nous prend vraiment pour des cons ! C'est l'escalade... Arrêtez de vous extasier sur des produits comme la NEO-GEO qui sont trois fois trop chers. Après le coup de gueule, peux-tu me dire si j'ai fait un bon choix en achetant une Super* Grafx *et s'il y aura des accessoires spécifiques (CD-ROM plus puissant) ou des jeux uniquement conçus pour le Power Console (référence aux quatre boutons de tir) ?*

(Marc Boldi)

Mon cher Marc, ta lettre se révèle extrêmement intéressante, mais pas vraiment justifiée. En effet, comme tout magazine qui se respecte, nous nous devons d'informer nos lecteurs de toutes les nouveautés qui débarquent sur le marché. Nous ne sommes pas responsables de la vague de consoles qui a déferlé depuis quelques temps - et lors des tests nous avons toujours essayé de fonder notre jugement sur l'excellence du rapport qualité/prix. L'article consacré à la NEO-GEO, en particulier, faisait nette mention du prix de la bécane, en précisant qu'il était trop élevé pour la plupart des bourses. Cependant, l'objectivité nous poussait à admettre que ce prix, en raison des capacités de la console - identiques à celles d'une machine d'arcade , n'était pas prohibitif. Notre rôle n'est pas d'inciter à la dépense mais uniquement de distiller de l'information. En fonction de cela, il appartient au lecteur de faire la part des choses.

En réponse à tes questions, je trouve que ton choix est excellent ; pour ce qui regarde les accessoires spécifiques, il se révèle assez difficile d'apporter des précisions très longtemps à l'avance - faute d'informations ; pour finir, il y aura très certainement des jeux dédiés uniquement au Power Console : nous en parlerons dès qu'ils se présenteront.

H.S. MEGADRIVE

Bonjour à toute l'équipe ! Je t'écris pour savoir si Micro News compte réaliser un hors-série 100% Megadrive, comme ce fut le cas l'an dernier pour la Master System, car la logithèque sur cette machine me semble assez riche pour le permettre. En cas de réponse négative, Rosie, cours très vite t'assurer sur la vie !

(Michel Protoy, Epinal)

Pas très cool comme façon de demander un renseignement ! Mais enfin, puisque je suis là pour ça, il faut bien que j'assume... Tout ce que je peux dire à l'heure actuelle, c'est que le projet a été proposé - il se pourrait donc que le H.S. dont tu parles voie le jour à la fin de l'année 90 ou début 91. Mais encore faut-il que Sega soit partant et cela n'appartient pas encore vraiment au domaine des certitudes. Bref, ce n'est ni négatif, ni positif... Disons simplement que ça suit son cours, en négociation...

ROSIE, DIS-MOI TOUT

Salut Rosie,

Je voulais te féliciter pour l'ensemble du journal et plus particulièrement pour la nouvelle formule des P.A. qui nous permet de trouver du matériel et des logiciels à des prix modiques, mais j'avais aussi quelques petites questions. Tout d'abord à quand une photo de Rosie dans Sex Machines ? Et puis à propos des mégadémos qui fleurissent sur les Amiga et Atari ST, pourquoi leurs auteurs ne s'attachent-ils pas à produire des jeux de la même qualité ? En voyant les effets 3D et les graphismes, en écoutant avec plaisir les musiques, ou en analysant l'utilisation spectaculaire des techniques de programmation de ces groupes d'artistes d'un nouveau type, je regrette bien souvent de ne pas posséder de jeux aussi performants. Et pourquoi ne commercialisez-vous pas de meégadémos pour les Atari ST ? Toujours à son propos, est-il possible d'avoir une haute résolution sur un moniteur couleur comme dans certains programmmes du domaine public?(Ce qui me ferait faire l'économie d'un moniteur spécial.) En ce qui concerne l'Amiga, quand le Soundtracker sera-t-il commercialisé officiellement ?

(Stephane Marcos, Paris)

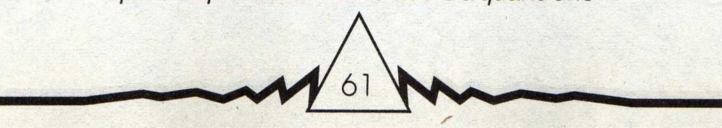
Merci pour tout, mon cher Stéphane, mais au vu du nombre de vos petites annonces, nous comprenons bien que nous avons trouvé une formule qui vous ravit... Pour la photo, on verra plus tard - si vous êtes tous bien tous gentils jusqu'à Noël !

Les mégadémos constituent le phénomène nouveau de ces deux dernières années : vous êtes beaucoup à les collectionner et à en mettre plein la vue de vos copains et copines - mettre en œuvre un jeu, c'est tout autre chose ! Lui donner un intérêt, gérer une foultitude de paramètres comme les niveaux de difficulté, l'intelligence des monstres, les graphismes, les sons - voilà qui n'est pas à la portée du premier venu... Mais ne t'inquiète pas, beaucoup d'artistes-programmeurs ont été contactés (comme en Allemagne et en France) et commencent à développer pour des maisons d'éditions de jeux.

Des démos nous arrivent également au journal et certaines sont souvent spectaculaires - cependant l'Atari, à vrai dire, est quelque peu négligé. Donc nous attendons encore un peu - à vous de jouer !

En matière de haute résolution, *Colos* devrait faire l'affaire : il ne coûte que 100 F et de plus est entièrement paramétrable.

Et si le *Soundtracker* de l'Amiga te manque à ce point, il vaut mieux chercher dans les collections du domaine public (pour l'Atari aussi - depuis peu !) pour trouver les dernières versions ad hoc (Noisetracker etc.) ou bien attendre la sortie du logiciel distribué par C.I.S. à Talence, et compatible de plus avec *Sound FX* et *Soundtracker* (tout en se révélant beaucoup plus convivial).



tombez, ne refaites pas le tour car il ya des plates-formes au-dessus de vous.

LES NINJAS : dès que l'un d'eux se trouve en place au-dessus de vous, décalez-vous pour rester indemne et frappez-le. Quand il n'en reste plus qu'un, utilisez un pouvoir et si vous n'en avez plus, tirez-lui tout bonnement dessus. Une fois acculé dans un coin, il ne pourra plus s'en sortir.

LEVEL 3

1ère partie

Là, il faut passer d'un côté à l'autre du grillage en faisant un double saut. Faites attention aux Rambo qui sont armés de lance-flammes et pour les passer, utilisez le champ protecteur.

2ème partie

Après être parvenu à l'aéroport, vous vous retrouvez dans un avion. Montez sur l'escalier mécanique et prenez garde aux portes qui s'ouvrent en cherchant à vous éjecter. Continuez à monter et allez à droite ; arrivé au premier escalier mécanique, commencez à tirer en descendant - vous ferez apparaître une vie. Remontez après vous en être emparé et poursuivez à droite en descendant, puis tirez au-dessus de la dernière porte : une vie apparaîtra.

LE CERVEAU : Si vous possédez plus de trois vies, utilisez le tremblement de terre quand le container s'ouvre et que le cerveau se manifeste. Si vous n'en avez pas, détruisez-le quand il sort.

LEVEL 4

1ère partie

Tout au début et en haut de l'écran, se trouve un pouvoir. Faites-le apparaître en lui tirant dessus : une grande quantité de caisses contiennent des bombes - attention !

2ème partie

Emparez-vous du troisième pouvoir - qui vous sera très utile. Quand vous parviendrez à une caisse et distinguerez une grue, ne montez pas dessus, mais sautez : vous verrez un trou. Engagez-vous dans cette excavation et dirigez-vous vers la droite. Montez sur la grue pour passer de l'autre côté et faites en sorte de ne pas tomber dans les flammes. Descendez enfin sur un débris.

TERMINATOR : placez-vous en haut à gauche. Pour l'atteindre, il faut faire un double saut et lui tirer dans la tête. Lorsqu'il se met à lancer une voiture, un bidon ou tout autre objet contondant, accomplissez un double saut : l'objet vous passera dessous ; quand il explose, ne vous faites surtout pas toucher.

D'ailleurs, vous pouvez aussi le tuer au moyen de deux ou trois tremblements de terre.

LEVEL 5

1ère partie

Utilisez le troisième pouvoir, qui vous permettra de monter sans passer par les escaliers mécaniques, mais faites attention aux lasers qui se trouvent sur les côtés ou au plafond - ils vous serviront d'élévateurs.

2ème partie

Elle est très dure, vous devrez comme dans l'aéroport passer d'un plan à un autre - seules les voitures rouges peuvent vous toucher. Si vous faites un double saut à partir de la route et que vous aboutissez sur le pilier, cela vous placera à gauche.

LE CAMION : Pour le détruire, il faut tirer en longues rafales sur les boules rouges qui sortent des canons. Au premier, restez où vous êtes : l'embouchure du canon restera silencieuse (pas de tir) - il vous suffira de sauter agilement par-dessus les étincelles et de tirer ensuite. Au deuxième, placez-vous directement sur le canon pour que la boule ne puisse pas vous atteindre (donnez-lui des coups de pied). Quant au troisième, agissez comme avec le premier tout en restant dans le creux qui se trouve devant le canon.

LEVEL 6

1ère partie

Les Chinois qui brandissent une sorte de bâton divisé donnent alternativement des coups en haut et en bas (méfiez-vous d'eux, ils sont d'une force redoutable !) et les danseuses retombent exactement là où vous vous êtes placé. Il suffit pour leur échapper à coup sûr de se décaler après le premier feu... Dans le mur orné d'insignes se trouvent d'un côté un pouvoir, et de l'autre un cœur.

(A suivre)

MSX

ARKANOID 2

(envoyé par Frédéric Perez)

Voici le chemin le plus court et le plus facile pour parvenir à la fin du jeu (j'indique les sorties à emprunter à la fin de chaque tableau).

Round 0 : le monstre.
Round 1 : prenez à gauche.
Round 2 : à droite.
Round 3 : à droite.
Round 4 : à droite.
Round 5 : à droite.
Round 6 : à droite.
Round 7 : à gauche.
Round 8 : à gauche.
Round 9 : à droite.
Round 10 : à gauche.
Round 11 : à gauche.
Round 12 : à droite.
Round 13 : à gauche.
Round 14 : à gauche.
Round 15 : à gauche.
Round 16 : aucune importance.
Round 17 : aucune importance.
Round 18 : à droite.
Round 19 : à gauche.
Round 20 : à droite.
Round 21 : à gauche.
Round 22 : à droite.
Round 23 : à gauche.
Round 24 : à droite.
Round 25 : à droite.
Round 26 : à gauche.
Round 27 : à gauche si vous avez le laser, sinon à droite.
Round 28 : à gauche.
Round 29 : à droite.
Round 30 : à gauche.
Round 31 : à droite.
Round 32 : à gauche.
Round 33 : aucune importance.
Round 34 : aucune importance, c'est la fin.

QUELQUES TRUCS

Au round 5, essayez d'avoir les 3 balles et coincez-les en haut : les monstres vous feront gagner des points et des vies.

Au rounds 15 et 16, il faut impérativement s'emparer d'un laser.

Au round 17, il faut tuer le monstre du premier coup. Ne ratez pas votre affaire car en cas d'échec vous perdriez le laser acquis précédemment.

Au round 18 (si vous n'avez pas été tué juste avant), vous retrouvez votre laser et tout sera alors beaucoup plus facile. Ne prenez aucun "item" - sauf celui qui est dissimulé dans le mur spatial (rectangle jaune entouré d'une bulle).

AMSTRAD CPC

THE LAST NINJA 2

(envoi anonyme)

NIVEAU 1

Passez derrière le rideau et donnez un coup de poing dans le panneau de la porte qui clignote. Retournez au balcon et passez par la trappe. Ensuite rendez la clef et passez la porte sans marcher sur le tapis.

Prenez le chemin de gauche puis celui du bas (très rapidement pour éviter les jets du jongleur ; grimpez à la grille, sautez par-dessus les trous, prenez le bâton, redescendez de la grille et emparez-vous des plans. Repassez après le jongleur, puis éliminez le garde et saisissez les 2 shurikens dans le pot situé entre les deux bancs. Enfilez le chemin de gauche et ouvrez le portail avec la clef ; après, montez et prenez les vies dans la charrette puis passez le portail.

Une fois devant la rivière, sautez sur la barque et sur la rive opposée. Evitez l'essaim d'abeilles et prenez le chemin de gauche... Sur l'îlot, décrochez le bateau avec le bâton,

